ПРОВЕРКИ

Ты бросаешь столько кубиков, сколько у персонажа уровней в нужном навыке и связанной с ним характеристике. Если у тебя есть подходящее снаряжение, добавь кубики и за неё.

- Кубики характеристик называются **основными**; они жёлтого цвета.
- **Кубики навыков** — зелёные.
- **Кубики снаряжения** — чёрные.

Каждая шестёрка — **успех**. Чтобы преуспеть в проверке, достаточно одного, но за «лишние» успехи можно выкупать **трюки**, связанные с навыками.

Сложность действия выражается в том, что ты бросаешь больше или меньше кубиков навыков.

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если с броском не повезло, можешь рискнуть и попробовать ещё раз. Возьми кости со значениями от 2 до 5 и брось снова.

За каждую единицу на основных кубиках персонаж получает **повреждение** и **пункт мутации**.

Единица на кубике снаряжения означает, что инструмент или оружие выходят из строя. Модификатор снаряжения снижается на 1.

ДЕЙСТВИЯ И ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяется броском кубика. Характеристики и навыки не используются, но на инициативу влияют достоинства и мутации.

За раунд персонаж может совершить 1 действие и 1 манёвр, либо 2 манёвра.

- **Действие** — всё, что требует проверки: атака, защита, использование мутации или навыка.
- **Манёвр** — всё остальное: прицеливание, поиск укрытия, перемещение, смена снаряжения.

АТАКА

При успешной проверке **драки** или **стрельбы** персонаж наносит **урон**, равный показателю урона оружия. За дополнительные успехи можно:

- нанести дополнительный пункт **урона;**
- измотать противника — он получает пункт **усталости;**
- повысить **инициативу** на 2;
- выбить оружие из рук противника;
- сбить противника с ног или оттолкнуть его;
- взять противника в захват (для ближнего боя).

ЗАЩИТА

Действие в ближнем бою можно использовать, чтобы защититься от атаки противника. За каждый успех можно:

- убрать 1 успех из проверки противника;
- измотать противника — он получает уровень **усталости**;
- повысить **инициативу** на 2;
- выбить оружие из рук противника;
- сбить противника с ног или оттолкнуть его;
- контратаковать и нанести урон, равный урону оружия (только один раз за раунд).

Отразить можно только одну атаку за раунд.

ДИСТАНЦИЯ

Есть пять видов дистанции:

- **нулевая** — в непосредственной близости;
- **ближняя** — не далее нескольких метров;
- **средняя** — не далее пары десятков метров;
- **дальняя** — до нескольких сотен метров;
- **предельная** — насколько хватает глаз.

Для ближней и средней дистанции требуется 1 манёвр, чтобы сократить дистанцию на одну ступень. Для дальней и предельной — 2 манёвра.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Персонаж получает повреждение, когда пропускает атаку, проваливает проверку, или страдает от голода, жажды, бессонницы или Гнили.

- **Урон** уменьшают **телосложение** персонажа.
- **Усталость** снижает **ловкость**.
- **Смятение** снижает **смекалку**.
- **Стресс** уменьшает **эмпатию**.

Если любая из характеристик снизится до 0, персонаж **небоеспособен** и не может действовать. Если персонаж утратил **боеспособность** в результате урона, он получает **травму**. Последствия травм длятся несколько дней и накладывают модификаторы на проверки персонажа.

МУТАЦИИ

Использование мутаций требует действия и траты **пункта мутации** (ПМ). Мутация срабатывает всегда, но ты рискуешь получить повреждение, уродство или новую мутацию.

В начале игры ты получаешь столько ПМ, сколько мутаций есть у персонажа. ПМ можно сохранить для следующей встречи, но их не может быть больше 10.

ГНИЛЬ

Ты получаешь уровень Гнили, когда пьёшь заражённую воду, ешь заражённую пищу или находишься в опасном секторе Зоны слишком долго.

Когда получаешь уровень Гнили, брось столько кубиков, сколько уровней у тебя есть в сумме. За каждую единицу ты получаешь **урон**.

Ты теряешь уровень Гнили за каждый день, проведённый в Ковчеге или оазисе. Когда это происходит, брось кубик. Если выпала единица, Гниль не уходит, а уровень становится постоянным.